

ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR

KULT

DÖDEN ÄR BARA BÖRJAN

REKOMMENDERAS EJ TILL PERSONER UNDER 15 ÅR

KULT
DÖDEN ÄR BARA BÖRJAN

BORTOM SÖMNEN BYGGER
VANSINNIGA FURSTAR
RAKBLADSVASSA LABYRINTER
PÅ ANDRA SIDAN VANSINNET
VÄNTAR VERKLIGHETENS KAOS
PÅ UPPVAKNANDET

ÄVENTYRSSPEL

BORTOM SÖMNEN BYGGER
VANSINNIGA FURSTAR
RAKBLADSVASSA LABYRINTER
PÅ ANDRA SIDAN VANSINNET
VÄNTAR VERKLIGHETENS KAOS
PÅ UPPVAKNANDET

KULT
DÖDEN ÄR BARA BÖRJAN

ÄVENTYRSSPEL

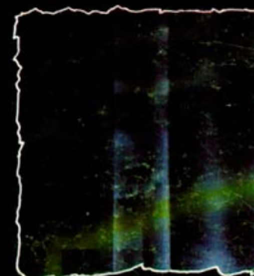


I GRÄNSLANDET MOT MÖRKER OCH VANSINNE, DRÖMMAR OCH DÖD,

TT RASSLANDE SOM FRÅN KEDJOR OCH EN KVÄLJANDE STANK LEDDE MIG LÄNGS GÅNGAR AV SMUTSGRÅTT KAKEL. BLINKANDE LYSRÖR LYSTE GULVITT. MINA BARA FÖTTER HALKADE I OLJA OCH BLOD PÅ GOLVET. KACKERLACKOR KRÄLADE RUNT SPRICKOR I KAKLET. NÅGON SKREK AV SMÄRTA LÅNGT BORTA. KORRIDOREN SLUTADE MED EN DÖRRÖPPNING. JAG STEG UT PÅ EN LEJDARE AV RASSLANDE STÅL OCH BLICKADE UT ÖVER EN VÄLDIG SAL. I DET LÅGA TAKET SLINGRADE SIG VENTILATIONSTRUMMOR OCH GROVA KABLAR. TJOCKA ÅNGOR AV BRÄNT KÖTT OCH OLJA FYLLDE LUFTEN. GAMLA DIESELMOTORER MULLRADE. EN SÅGKLINGAS SKRIK SKAR GENOM LUFTEN. ÖVERALLT VAR GENOMSTUNGNA, SÖNDERBRUTNA OCH BRÄNDA, MEN ÄNNU LEVANDE KROPPAR FJÄTTRADE VID ROSTIGA MASKINER.

EN RANGLIG SPIRALTRAPPA LEDDE NED I SALEN. JAG SATTE MIN BARA FOT PÅ DET FÖRSTA TRAPPSTEGET OCH STEG NED I ÅNGORNA.





KULT är ett modernt skräckrollspel. Det utspelas här och nu, i dagens verklighet, men verkligheten ser inte ut som vi tror. Runt omkring oss finns en mörk och farlig värld där ingenting är vad det tycks vara.

Vår verklighet är en illusion, skapad för att hålla oss fångna. Vi är fängslade sedan eoner av en maktfullkomlig skapare. Den sanna världen, som är osynlig för oss, styrs av varelser som härskar bakom kulisserna, våra fångvaktare och plågoandar.

Rollpersonerna är mörka hjältar, styrda av ödet. När illusionerna rämnar ser de ut i den sanna verkligheten.

Inuti boxen finner du tre regelhäften och två tärningar.

BOK 1: LÖGNEN. Regler för att skapa en rollperson med egenskaper, mörka hemligheter, fördelar, nackdelar och färdigheter. Färdiga arketyper gör att du snabbt kan skapa en intressant rollperson och börja spela.

BOK 2: VANSINNET. Regler för skräcksituationer, avancerade, realistiska stridsregler och ett omfattande, logiskt magisystem.

BOK 3: SANNINGEN. En sammanhängande bakgrund som hjälper dig att återskapa olika skräckstämningar. Vår illusion och den mörka verkligheten bakom den beskrivs i detalj, tillsammans med varelser och kulter som verkar bakom kulisserna.

FINNS EN VERKLIGHET SINNENA INTE KAN UPPFATTA.



